

	Getalbegrip	Bewerkingen	Meetkunde	Logisch denken/ Redeneren
	<p>Doelen bij het spel:</p> <ul style="list-style-type: none"> Automatiseren en memoriseren van de volgende aftrekkingen tot en met 10: 10,9,8,7,6 – 10,9,8,7,6,5,4,3,2,1 <p>Drempel: 1B: Aftrekken t/m 10</p> <p>Aantal spelers: 2-3</p> <p>Speelduur: ±15 minuten</p>			

Rekeninhouden

- Automatiseren en memoriseren van de volgende aftrekkingen tot en met 10:
10,9,8,7,6 – 10,9,8,7,6,5,4,3,2,1

Beginvoorwaarden rekenvaardigheden

- Kunnen uitrekenen van de volgende aftrekkingen t/m 10: 10,9,8,7,6 – 10,9,8,7,6,5,4,3,2,1

Spelverloop

De spelers kiezen eerst met welke 'sommen'-kaartjes ze het spel willen spelen: met de 'sommen' van de ene kleur of de andere kleur (het zijn anders erg veel 'sommen'-kaartjes). Ze leggen de 'sommen'-kaartjes in een cirkel of ovaal op de tafel met de 'sommen' naar boven, zodat ze te zien zijn: dit is het 'hazenpad'.

Leg de antwoordkaartjes binnen in de cirkel, met de getallen naar beneden, zodat die niet te zien zijn.

Leg de 10 of 15 blokjes verdeeld over het hazenpad op verschillende 'sommen'-kaartjes. De spelers bepalen zelf waar ze die neerleggen. Zet de haasjes samen op één 'sommen'-kaartje. Dit is de startplaats.

Je loopt het hazenpad over de 'sommen'-kaartjes met de klok mee.

De jongste speler begint. Hij ziet op het kaartje vóór zijn haasje een aftrekgave staan. Hij rekt deze uit en moet het antwoord vinden bij de antwoordkaartjes. Hij draait een antwoordkaartje om. Als het antwoord klopt, dan mag hij zijn haasje op het 'sommen'-kaartjes zetten en mag hij nog een keer. Zo mag hij doorgaan tot hij een verkeerd antwoord omdraait. In het begin is het natuurlijk gokken waar het goede antwoord ligt, maar als je onthoudt waar antwoorden liggen, wordt het steeds makkelijker. En je moet natuurlijk wel het antwoord op de 'som' weten!

Zodra de speler niet meer het goede antwoord omdraait dan is zijn beurt voorbij en is de andere speler aan de beurt.

Als er op het 'sommen'-kaartjes een blokje ligt en de speler heeft het juiste antwoord omgedraaid, dan mag hij op dat kaartje gaan staan en het blokje pakken.

Als het niet het goede antwoord is, dan blijft hij gewoon staan.

Staat er voor jouw haasje op een 'sommen'-kaartje een ander haasje, dan hoef je dat kaartje niet te nemen maar het volgende kaartje. Als je het goede antwoord hierbij vindt, doe je 'Haasje over': Je springt over het haasje heen. Die speler moet jou dan een blokje van zichzelf geven. Heeft hij geen blokje, dan hoeft hij ook niets te geven.

Maar kijk uit, nu staat deze speler achter jou en kan hij weer 'Haasje over' spelen bij jou!

Het spel is afgelopen als alle blokjes van het hazenpad verdwenen zijn. De speler die dan de meeste blokjes heeft, is winnaar.

Speel je het spel nog een keer? Met de 'sommen' van de andere kleur? Of met alleen de 'sommen' die je nog lastig vindt!

Tips

- Speel dit spel alleen met aftrekkingen die jij zelf nog goed moet oefenen. Maak dan van elke 'som' twee of drie 'sommen'-kaartjes en één antwoordkaartje. Maak het hazenpad zo lang als je zelf wil. Speel dan je eigen spel, met een klasgenoot of thuis!

Spelgegevens

Haasje over - Aftrekken t/m 10 is een van de negen spellen uit de doos Drempelspellen drempel 1.

Prijs: € 54,95

Uitgever: Wizz Spel

Verkrijgbaar bij: Wizz Spel

Meer informatie: www.rondjereken spel.nl;
www.wizz-spel.nl

Extra

- U kunt dit spel ook zelf samenstellen. Op www.rondjereken spel.nl vindt u 'Kopieerbladen Haasje over - Aftrekken t/m 10'. U kunt de bladen printen op stevig papier en de kaartjes uitknippen. U heeft daarnaast dan nog 10-15 blokjes nodig en pionnen (haasjes).
- Op www.rondjereken spel.nl vindt u 'Drempelkaart 1B: Aftrekken t/m 10' waarop kinderen hun vorderingen kunnen bijhouden.